

メガ-CD専用



The 3-D Space Combat Simulator

# WING COMMANDER™

ウイングコマンダー



ORIGIN  
We create worlds.

A Chris Roberts Game

**ファイティングパッド6B対応**  
従来の3ボタンパッドでも遊べます



1  
PLAYER



SEGA

The 3-D Space Combat Simulator

序章 (プロローグ)	3
コントロールパッドについて	4
液晶ディスプレイについて	5
ゲームスタート	6
前のゲームの続きをするときは (コンティニュー)	6
ロードのしかた	7
このゲームの目的は?	7
基本操作① まずは画面の内部をよく知るう	8
基本操作② いざ、コクピットへ乗りこめ!!	10
基本操作③ 目標地点へ向かって航行せよ!!	12
基本操作④ 敵接近! 戦艦本体に突入!!	14
基本操作⑤ 作戦完了! 撤退せよ!!	16
きみに与えられる5つの任務	16
途中でゲームをやめるときは (セーブ)	17
セーブのしかた	17
バックアップRAMカートリッジ (別売) の使い方	17
情報の使い方① レーダーディスプレイは誰2の目	18
情報の使い方② 右VDUは自機の状況を表示	19
情報の使い方③ 右VDUは多機能モニターだ	20
通信システムでメッセージを送信!!	21
敵艦ガイド	22
コクピットの紹介	23
空中戦の基本テクニック	24
地球連邦軍メカ紹介	26
キルラシー軍メカ紹介	28
地球連邦軍パイロット紹介	30
キルラシー軍パイロット紹介	32
ベガ星域マップ	33
地球連邦軍の戦艦・駆逐艦・潜水艦	34

このたびはMEGACDディスク『ウイングコマンダー』を  
 お買い上げいただき、まことにありがとうございます。  
 ゲームを始めるまえにこの取扱説明書をよく読んでいただき、  
 より快適に『ウイングコマンダー』の世界をお楽しみください。

# WING COMMANDER™

## プロローグ 序章

はるかな未来。人類は地球連邦を組織し、共同で宇宙開  
 発を行っていた。その開拓範囲は遠く、未知の星域にまで  
 広がられつつあった。

今から25年前の西暦2629年。ベガ星域を調査中の植民探  
 査艇に、未知の宇宙船が接近。探査艇はさっそく相手に友  
 好のメッセージを送った。ところが相手から帰ってきた返  
 事はなんとレーザー砲による攻撃だったのだ。大爆発とと  
 もに宇宙の塵となった探査艇。これが人類と、異星人キル  
 ラシーとの初めての衝突だった。

高度な知能と狂暴な性格をあわせ持った異星人キルラシ  
 ーは、それをきっかけに、地球連邦の植民星や宇宙船に対  
 して襲撃や海賊行為をくりかえしはじめた。そして2634  
 年、地球連邦はついにキルラシー帝国に宣戦を布告した!!  
 しかしキルラシー帝国の軍事力はすさまじく、地球連邦  
 軍は予想以上に苦戦した。

そして、西暦2654年。探査艇消失事件から25年後、地球  
 連邦軍は空母タイガーズ・クローを最前線へと送りこむこ  
 とを決定した。歴戦の勇者たちを乗せたタイガーズ・クロー  
 は、さまざまな危険の待つベガ星域へと今、飛び立った!!

## コントロール パッドについて



『ウイングコマンダー』はファイティングパッド6B(6Bパッド)と、3ボタンのコントロールパッド(3Bパッド)のどちらでも遊べます。ゲーム中の操作がコントロールパッドの種類によって異なりますので、よくたしかめてください。

## ファイティングパッド6B (6Bパッド)

## 3ボタンの コントロールパッド (3Bパッド)



## ボタン操作一覧

おもなボタン操作の一覧表です。かわいい操作方法については各ページをご覧ください。

コックピット画面	
自機の移動	方向ボタン
機銃発射	A
ミサイル発射	A+B
スピードアップ・ダウン	B+↑・↓
左ロール・右ロール	B+←・→
アフターバーナー(噴射開始) (噴射継続)	B・B(2回連続) B(押し続ける)
視界切り替え(自機/戦場/戦術/追跡) (左舷/後方/右舷) *Sで前方視界に復帰	S+↑・↓ S+←・→
ミサイル視界に切り替える(再操作で解除) *Sで前方視界に復帰	S+B+A
オートパイロットを起動する	B+C
緊急脱出システムを起動させる	S+B+C
左VDU画面表示切り替え (機銃/ミサイル/ダメージ) *Cで選択	6B: X 3B: S+A
右VDU画面モード切り替え (通信/ナビゲーション/ターゲット)	6B: Z 3B: S+C

デモ画面 (バー、兵員室、作戦指令室など)	
カーソルを動かす	方向ボタン
方向ボタンで選んだ場所や会話の相手を決 定する/会話を1セリフ分だけとばす	AかC
会話やデモ画面をとばして先へ進む	B
ポーズ/スタート	■

ナビゲーションモード		
ナビゲーションマップ表示 *方向ボタンかCで目標地点変更、AかS で決定	6B: Y 3B: S+B	

ターゲットモード		
ロックターゲットを設定・解除する *Cで別のターゲットを表示する	6B: Y 3B: S+B	

通信モード		
通信相手/通信内容を選ぶ		C
通信相手/通信内容を決める	6B: Y 3B: S+B	
通信モードキャンセル	6B: Z 3B: S+C	

S: スタートボタン  
6B: 6Bパッド  
3B: 3Bパッド  
+: ボタンを同時に押す



## ゲームスタート

Start Vega Campaign

Direction Normal

### ●初めてゲームをする場合

メガCDを起動させると、オープニングデモ画面が始まります。デモ画面でスタートボタンを押すと左の画面になります。方向ボタンの上下で[Start Vega Campaign]を選び、スタートボタンを押すと、ゲームが始まります。

### ●コクピット画面での方向ボタンの操作を逆にしたい場合

方向ボタンの上下で[Direction Normal]を選び、スタートボタンを押すと、表示が[Direction Reverse]に切り替わります。[Direction Reverse]にしてゲームを始めると、コクピット画面での方向ボタンの操作が上下逆になります。この設定はセーブされませんので、ゲームを始めるたびに設定しなおしてください。

[Normal]: ↑で下降、↓で上昇

[Reverse]: ↑で上昇、↓で下降

## 前のゲームの続きをするときは(コンティニュー)

Start Vega Campaign

Continue Campaign

Direction Normal

### ●コンティニューのしかた

前にセーブしたデータがあるときはスタート画面は左のように表示されます。方向ボタンの上下で[Continue Campaign]を選びスタートボタンを押すと、兵員室の画面になりますから、フページの「ロードのしかた」にしたがってデータをロードしてください。

## このゲームの目的は?



こみ、ウイングマンとともに与えられたミッションを確実にこなしていかなければなりません。

地球連邦軍が勝利するか、キルラシー帝国に敗れてしまうのか、それはすべてあなたの活躍にかかっているのです!!

あなたは地球連邦軍のパイロット・イーグル(本名ライル・スターバック)となって攻撃空母タイガーズ・クローに乗りこみます。

タイガーズ・クローでは、司令官・ハルシオン大佐からパトロール、輸送船の護衛など、数々のミッション(任務)が出されます。

ウイングリーダーであるあなたは宇宙戦闘機に乗り

待たされる。今年、士官学校を優秀な成績で卒業し、タイガーズ・クローに配属になったばかり。これからの活躍が期待される。



イーグル

(ライル・スターバック少尉)

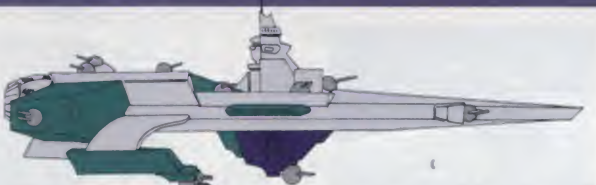


### ●ロードのしかた

兵員室で眠っている兵士が、セーブしたデータです(セーブデータがないときはベッドは空です)。方向ボタンでカーソルを兵士の頭に合わせ、AボタンかCボタンを押します。「ロードします。はい/いいえ」と表示されたら、もう一度AボタンかCボタンを押すと、前にセーブしたところからゲームの続きが始められます。ロードを中止したいときは、方向ボタンで「いいえ」を選び、AボタンかCボタンを押します。(セーブのしかた→17ページ)

# まずは母艦の内部をよく知ろう

最初のシーンは、母艦タイガーズ・クローの中にあるバーです。初めにいきなりゲームオーバーの画面になって驚きますが、実はこれはトレーニングマシンの画面。まずは仲間と会話したり、母艦の内部がどうなっているか、探検してみましょう。



最初のシーンは、母艦タイガーズ・クローの中にあるバーです。初めにいきなりゲームオーバーの画面になって驚きますが、実はこれはトレーニングマシンの画面。まずは仲間と会話したり、母艦の内部がどうなっているか、探検してみましょう。

※矢印が左右に向いているところ(⇔)は自由に行き来ができます。片方にしか向いていないところ(→)は、一度そちらへ進んだら引き返すことはできません。



## トレーニング

ファイターの訓練マシン。通信と視界切り替え機能が省略されているほかは、実戦同様のトレーニングができます。戦う相手を方向ボタンで選んで、スタートボタンで訓練開始。途中で訓練を終わらせたいときはスタートボタン+Bボタン+Cボタンを押します。



## バー

パイロットたちがくつろぐ場所です。仲間と会話をすると重要な情報が聴けるかもしれません。黒板でスコアを見たリトレーニングマシンで訓練したりできます。



## 兵員室

パイロットたちの部屋です。データのセーブ・ロードに使います。セーブされたデータがあるときはベッドに兵士が眠っています。データがないときはベッドは空です。

エアロックを出るとゲームが終了します。終了前には必ずデータをセーブしてください。ロッカーの中にはあなたの戦績が記録されています。(ロードのしかた→7ページ)

(セーブのしかた→17ページ)

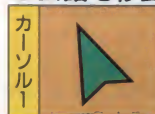


## 作戦指令室

司令官から今回の任務の説明があります。よくきいておきましょう。AボタンかCボタンで説明を1セリフ分だけとばします。Bボタンで説明を全部とばして出撃画面に移ります。



## ●会話も移動もカーソルで行う



バーや兵員室では、画面に左のようなカーソル1があらわれます。方向ボタンで移動させ、人物やドアなどに合わせると、カーソルの形が2にかわります。カーソル2が表示される場所では、会話をしたり、部屋へ入れたりします。いろいろと動かしてみましょう。

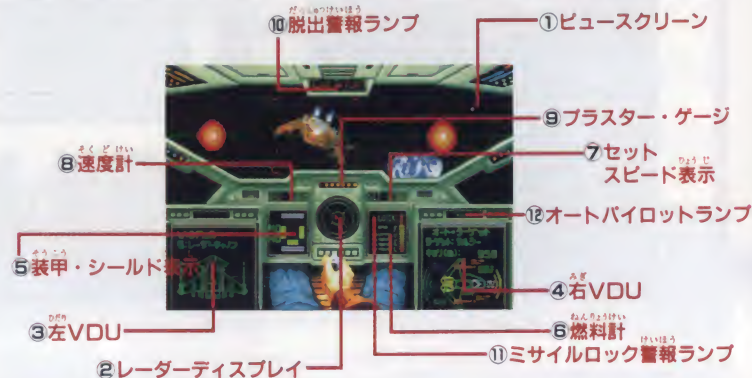
兵員室とバーの間は自由に移動できますが、作戦指令室に入ると、任務が終了するまで兵員室に戻ることはできません。

【操作】会話/部屋へ入るなど：AボタンかCボタン  
会話を1セリフ分だけとばす：AボタンかCボタン  
会話を全部とばす：Bボタン



# いざ、コクピットへ乗りこめ!!

あなたが最初に搭乗する戦闘機はホーネットです。基本的なシステムは他の戦闘機でも同じですから、ここで各装置の働きをよく覚えておきましょう。このたくさんの装置を一瞬にして読み取れるようになれば、もうあなたも一流のパイロットです。



## 【操作】

方向変換：方向ボタン

スピードアップ・ダウン：Bボタン+方向ボタンの↑・↓

左ロール・右ロール：Bボタン+方向ボタン

の←・→

アフターバーナー：Bボタンを2回連続して押す ※押し続けると最速で航行できますが、燃料を大量に消費します。

## ① ビュースクリーン

前方の宇宙空間をうつしだしています。中央の円が機銃の照準ポイントです。この円内に敵機を入れて機銃を撃ちます。スクリーン上の宇宙船は、自動的に色分けされた識別マーク[]で囲まれて表示されます。

## ② レーダーディスプレイ

自機の周囲を飛ぶ敵・味方の位置を知る装置です。ディスプレイは6つの部分にわかれていて、ビュースクリーンの死角にいる敵も正確に表示されます。(→18ページ)

## ③ 左VDU

自機の状態を表示するディスプレイです。武器の切り替え、自機のダメージ部分の表示などができます。(→19ページ)

## ④ 右VDU

ナビゲーションモード、ターゲットモード、通信など、いろいろな機能に使用します。(→20ページ)

## ⑤ 装甲・シールド表示

シールドや装甲のダメージ状態を表示します。(→15ページ)

## ⑥ 燃料計

燃料の残量をバーで表示。燃料を使いきってしまうとアフターバーナーが使用不能になります。

## ビュースクリーンに表示される識別マーク

[ ] (赤)	敵機	[ ] (青)	味方機
[ ] (黄)	通信相手		
+	機銃の照準		ミサイルロック照準
	目標地点の方向		

## ⑦ セットスピード表示

なにも操作しなければ、自機は自動的にセットスピードを保って航行します。

## ⑧ 速度計

現在速度を表示します。速度はkm/秒で表示されます。

## ⑨ プラスター・ゲージ

機銃のエネルギー・パワーを表示。機銃を発射するとパワーさがります。パワーは徐々に回復しますが、シールド再生中は回復がおそくなります。

## ⑩ 脱出警報ランプ

自機のダメージがあるレベル以上になると、このランプが点滅します。

## ⑪ ミサイルロック警報ランプ

ミサイルがあなたの機をとらえると点灯します。

## ⑫ オートパイロットランプ

オートパイロットを起動させることができる状態になると点灯します。敵や障害物が近くにあるときや、すでに目標地点に近いときは点灯しません。

# 目標地点へ向かって航行せよ!!

あなたの機はいよいよ母艦タイガーズ・クローを離れました。ここから先はすべてあなたの判断で行動することになります。まずはナビゲーション（航法）モードで目標地点を目指しましょう。

【操作】右VDUモード切り替え：Zボタン（6B）、スタートボタン+Cボタン（3B）  
※押すたびに「ナビゲーションモード」「ターゲットモード」「通信モード」の順に切り替わる



## ナビゲーションモード

右VDU画面に「ナビゲーション」と表示され、同時に現在の目標地点とそこまでの距離が表示されます。

ビュースクリーンとレーダーディスプレイの両方に白い十字が表われます。これが目標地点の方向を示しています。方向ボタンを操作して、白い十字がビュースクリーンの照準とレーダーディスプレイ、両方の中央にくるように調整してください。

このモードではいつでもナビゲーションマップ（航図）を見ることが出来ます。

【操作】マップ表示：Yボタン（6B）、スタートボタン+Bボタン（3B）

オートパイロット：Bボタン+Cボタン

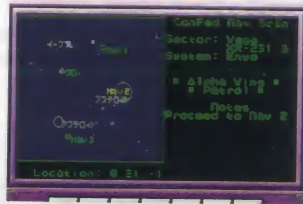
## 目標地点をマップで確認

マップ画面で、黄色で表示されているのが現在の目標地点です。目標地点は変更することもできます。

マップ表示中はゲームは進行しませんので、じっくりと作戦をねてください。

【操作】目標地点変更：方向ボタンかCボタン

目標地点を決定してコクピット画面に戻る：Aボタンかスタートボタン



## ■アステロイド接近!!

目標地点に向かう途中、危険なアステロイド（小惑星群）に遭遇することもあり



ります。方向ボタンでうまくかわしながら航行してください。よけきれないときは機銃で破壊することもできます。安全に通過できる速度の目安は250km/秒です。

【操作】機銃発射：Aボタン

## オートパイロットで一気目標地点へGO!!

オートパイロット（自動航行）を起動すると時間の短縮ができます。



航路上に敵機や障害物（アステロイドなど）が確認されたり、目標地点まで数千kmに近づいたときには、オートパイロットは自動的に解除されます。

【操作】オートパイロット：Bボタン+Cボタン

## 視界切り替えて周囲をチェックしよう

コクピットの正面以外に、8方向の視界の設定ができます。①自機モード：後方から自機を見る。②戦場モード：戦場のかなり広いエリアをうつしだす。③戦術モード：自機を中心としたエリアをうつしだす。④追跡モード：あなたが追跡したい機が、つねに画面内におさまるように表示する。⑤ミサイルモード：あなたが発射したミサイルを追いかけて表示する。⑥コクピット左舷 ⑦コクピット右舷 ⑧コクピット後方。

【操作】視界切り替え（自機/戦場/戦術/追跡）：スタートボタン+方向ボタン↑・↓ 視界切り替え（左舷/後方/右舷）：スタートボタン+←・→ 視界切り替え（ミサイル）：スタートボタン+Bボタン+Aボタン

①と④のときはCボタンで視界の位置を切り替えることができます。\*それぞれスタートボタンで前方視界に復帰。ミサイルモードは、ミサイルを発射すると自動的にミサイル視界に切り替わります。再操作でミサイルモードは解除されます。





# 目標地点へ向かって航行せよ!!

あなたの機はいよいよ母艦タイガーズ・クローを離れました。これから先はすべてあなたの判断で行動することになります。まずはナビゲーション（航法）モードで目標地点を目指しましょう。

【操作】右VDUモード切り替え：Zボタン（6B）、スタートボタン+Cボタン（3B）  
※押すたびに「ナビゲーションモード」「ターゲットモード」「通信モード」の順に切り替わる



## ■ナビゲーションモード

右VDU画面に「ナビゲーション」と表示され、同時に現在の目標地点とそこまでの距離が表示されます。

ビュースクリーンとレーダーディスプレイの両方に白い十字が表われます。これが目標地点の方向を示しています。方向ボタンを操作して、白い十字がビュースクリーンの照準とレーダーディスプレイ、両方の中央にくるように調整してください。

このモードではいつでもナビゲーションマップ（宇宙図）を見ることができます。

【操作】マップ表示：Yボタン（6B）、スタートボタン+Bボタン（3B）  
オートパイロット：Bボタン+Cボタン

## ■目標地点をマップで確認

マップ画面で、黄色で表示されているのが現在の目標地点です。目標地点は変更することもできます。

マップ表示中はゲームは進行しませんので、じっくりと作戦をねってください。

【操作】目標地点変更：方向ボタンかCボタン  
目標地点を決定してコクピット画面に戻る：Aボタンかスタートボタン



## ■アステロイド接近!!

目標地点に向かう途中、危険なアステロイド（小惑星群）に遭遇することもあります。方向ボタンでうまくかわしながら航行してください。よけきれないときは機銃で破壊することもできます。安全に通過できる速度の目安は250km/秒です。

【操作】機銃発射：Aボタン



## オートパイロットで一気に目標地点へGO!!

オートパイロット（自動航行）を起動すると時間の短縮ができます。



航路上に敵機や障害物（アステロイドなど）が確認されたり、目標地点まで数千kmに近づいたときには、オートパイロットは自動的に解除されます。

【操作】オートパイロット：Bボタン+Cボタン

## 視界切り替えて周囲をチェックしよう

コクピットの正面以外に、8方向の視界の設定ができます。①自機モード：後方から自機を見る。②戦場モード：戦場のかなり広いエリアをうつしだす。③戦術モード：自機を中心としたエリアをうつしだす。④追跡モード：あなたが追跡したい機が、つねに画面内におさまるように表示する。⑤ミサイルモード：あなたが発射したミサイルを追いかけて表示する。⑥コクピット左舷 ⑦コクピット右舷 ⑧コクピット後方。

【操作】視界切り替え（自機/戦場/戦術/追跡）：スタートボタン+方向ボタン↑↓。視界切り替え（左舷/後方/右舷）：スタートボタン+←→。視界切り替え（ミサイル）：スタートボタン+Bボタン+Aボタン ①と④のときはCボタンで視界の位置を切り替えることができます。※それぞれスタートボタンで前方視界に復帰。ミサイルモードは、ミサイルを発射すると自動的にミサイル視界に切り替わります。再操作でミサイルモードは解除されます。





# 敵接近! 戦闘体勢に突入!!

敵が迫ってくると、音楽が変わり、ビュースクリーンに赤い「」で囲まれた敵機がうつしだされます。ターゲットモードですばやく敵の情報をキャッチ! ただし攻撃するかわ避するかは、ウイングリーダーであるあなたが判断しなければなりません。ウイングマンから敵発見の報告が入ってきたら、通信モードに切り替えて命令を下してください。(通信モード→21ページ)

[操作] 機銃発射: Aボタン ミサイル発射: Aボタン+Bボタン

## ■右VDUで敵機を分析!!

敵を発見したらすぐに、右VDU画面をナビゲーションモードからターゲット(目標捕捉)モードに切り替えます。ターゲットモードでは敵機の機種、外形、ダメージ、距離の情報を自動的に表示します。ナビゲーションモードになっていても敵が出現したときに機銃を発射すると、自動的にターゲットモードに切り替わります。(右VDU→20ページ)

[操作] 右VDUモード切り替え: Zボタン (6B)、スタートボタン+Cボタン (3B)  
\* 押すたびに「ナビゲーションモード」「ターゲットモード」「通信モード」の順に切り替わる



## ■ロックターゲット

普通のターゲットモードでは、もっとも近くにいる敵機の情報が表示されます(オートターゲット)。これを、特定の敵機のみを表示し続けるモードに切り替えることもできます(ロックターゲット)。ターゲットをロックすると、そのターゲットの「」がビュースクリーンで点滅します。\* 追跡装置が使用不能だと「ロック」できません。

[操作] ロックターゲット: Yボタン (6B)、スタートボタン+Bボタン (3B) \* 押すたびに「ロック」と「オート」が切り替わる 別のターゲットを表示: Cボタン \* 「オート/ロック」の状態は変化しない



## ■攻撃用の武器を選べ!

左VDUでは使用する武器が選択できます。選べる武器は戦闘機のタイプによって違いますが、ホーネットの場合、機銃は1種類のみ。ミサイルは2種類が選択可能です。(左VDU→19ページ)

[操作] 左VDUモード切り替え: Xボタン (6B)、スタートボタン+Aボタン (3B) \* 押すたびに「機銃切り替え」「ミサイル切り替え」「自機ダメージ表示」の順に切り替わる

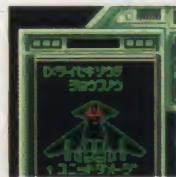
武器選択: Cボタン \* 左VDUを武器切り替え画面にした直後のみ



## ■つねに自機のコンディションを知ろう

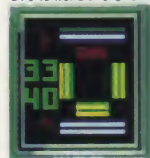
左VDUには自機のダメージを表示する機能もあります。ダメージを受けたときは、機体のダメージを受けた部分が赤で表示されます。

[操作] ダメージ部分を順次表示: Cボタン \* 左VDUをダメージ表示に切り替えた直後のみ



## ※装甲とシールドの状態にも注意

戦闘中は、装甲・シールド表示にも気をくばる必要があります。外側の部分がシールドで、その中の部分が装甲です。シールドや装甲がダメージを受けるとその部分の表示が消えます。シールド発生装置が働いている間はシールドは自動的に再生します。



シールドがすべて破壊されると装甲がダメージを受けます。装甲は再生しません。

## 緊急脱出!!

脱出警報ランプが点滅したら、あなたの機はかなり危険な状態になっています。脱出するかどうか、ただちに判断しなければなりません。脱出すれば当然、機を失い、任務は失敗となります。しかし、生き残ればきっとまた宇宙を飛べるはずですよ。

◆ 脱出装置が使用不能だと、脱出できません。

[操作] 緊急脱出: スタートボタン+Bボタン+Cボタン



# 任務完了! 着艦せよ!!

## ■条件をクリアしなければ着艦許可はおりない

任務が完了したら母艦タイガース・クローに帰投します。通信で「着艦要請」のメッセージを送信。許可がおりたら、母艦の前方から進みます。ただし次の2つの条件を満たしていないと着艦は許可されません。①目標地点 (Nav.ポイント) を1カ所以上通過。②敵を1機以上撃墜。また、タイガース・クローの近くに敵機がいるときにも着艦は許可されません。

## ■デブリーフィングで任務報告

着艦後は、ハルシオン大佐の元で任務報告 (ミッションデブリーフィング) をします。特に優秀な成績をおさめたときには勲章が授与されることもあります。ただし反対に任務に失敗してこつてりとしぼられることも。覚悟しておきましょう。

【操作】会話を1セリフとばす: AボタンかCボタン 会話を全部とばす: Bボタン (勲章→裏表紙)



## きみに与えられる5つの任務

☆**防衛任務** 主力艦を守る任務です。敵を発見しても、敵が主力艦などに接近してくるまではこちらから攻撃をしかけてはいけません。

☆**護衛任務** 輸送艦などを護衛する任務です。この場合も敵が接近するまでこちらから攻撃をしかけてはいけません。また敵との戦闘に気をとられていると、護衛するべき艦が撃沈されてしまうこともあるので注意が必要です。

☆**迎撃任務** 指定された敵編隊などを迎え撃つ、非常に危険度の高い任務です。

出撃ごとに司令官から出されるミッションの内容には、おもに次の5つがあります。

☆**哨戒任務** 指定されたポイントを飛行して、敵の動きをさぐる任務です。敵を発見した場合にはあなたの判断で、戦闘を開始するか、報告のため母艦に帰投するかをただちに決めなければなりません。

☆**強襲任務** 敵の主力艦などを破壊する任務です。すばやい攻撃とすばやい離脱が理想。また戦闘以上に、通信システムを使って味方の機に的確に指示を与えることも重要です。ミサイルをどこで使うかが戦術上のポイントとなります。

## 途中でゲームをやめるときは(セーブ)

### ●セーブのしかた

セーブは兵員室で行います。方向ボタンでカーソルを動かして空いているベッドに合わせてAボタンかCボタンを押すと「セーブします。はい/いいえ」と表示されます。もう一度AボタンかCボタンを押すとセーブされます。

空きベッドがない場合は、寝ている兵士の足元の部分にカーソルを合わせてセーブします。この場合は、前にセーブされていたデータは消えて、新しいデータに置きかわってしまいますので注意してください。本体の内蔵RAMで最大4カ所のセーブが可能です。

このゲームをセーブするには1データにつき3ブロック必要です。(ロードのしかた→7ページ)



## バックアップRAMカートリッジ(別売)の使い方

別売のバックアップRAMカートリッジを使うことで最大8カ所までのデータセーブが可能になります。バックアップRAMカートリッジの取扱説明書にしたがって、カートリッジを本体に差し込んでからゲームをロードしてください。

### ①内蔵RAMからRAMカートリッジへデータをコピーしたいとき

1. 兵員室へ移動して、7ページの「ロードのしかた」にしたがってセーブデータをロードします (内蔵RAMのセーブデータは画面下半分のベッドです)。

2. 画面上半分のベッドに、「セーブのしかた」にしたがってセーブしてください。

3. 以上で、内蔵RAMからRAMカートリッジへデータがコピーされます。

### ②RAMカートリッジから内蔵RAMへデータをコピーしたいとき

1. 兵員室へ移動して、7ページの「ロードのしかた」にしたがってセーブデータをロードします (RAMカートリッジのセーブデータは画面上半分のベッドです)。

2. 画面下半分のベッドに、「セーブのしかた」にしたがってセーブしてください。

3. 以上で、RAMカートリッジから内蔵RAMへデータがコピーされます。

### ※注意

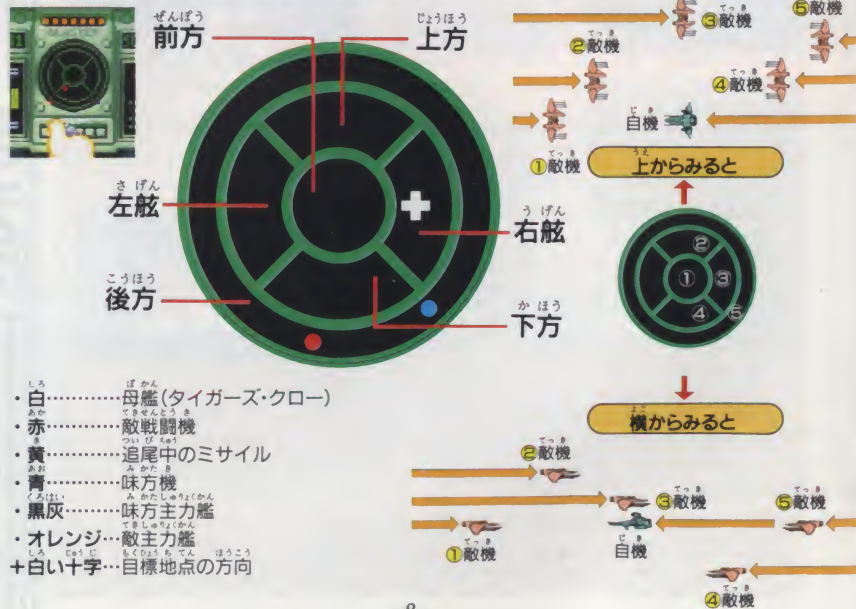
- ・RAMの残りブロック数によってベッド数に変化することがあります。
- ・セーブに必要なブロック数が残っていないときは、ゲームを始められません。





# レーダーディスプレイは第2の目

前後左右、敵はどこから攻めてくるかわかりません。そんなあなたのもう一つの目となってくれるのがレーダーディスプレイです。自機の周囲を飛行する敵や味方の位置をドット（輝点）で表示。敵の攻撃を受けるとその区画が赤くフラッシュします。



# 左VDUは自機の状態を表示

VDUとは[Video Display Unit=画像表示装置]の略。左VDUは自機の装備している武器をチェックしたり、切り替えたりする装置です。また、攻撃によって受けたダメージを表示することもできます。

【操作】左VDUモード切り替え：Xボタン（6B）、スタートボタン+Aボタン（3B）  
※押すたびに「機銃切り替え」「ミサイル切り替え」「自機ダメージ表示」の順に切り替わる

## 武器切り替えモード



機銃の表示  
レーザーキャノン  
ニュートロンガン  
マストライパー  
ドウジハツシャ(機銃の同時発射)

ミサイルの表示  
DF. M (無誘導ミサイル)  
HS. M (赤外線追尾ミサイル)  
IR. M (画像認識ミサイル)  
FF. M (敵味方識別ミサイル)  
キライ (宇宙機雷)

【操作】武器切り替え：Cボタン

## ダメージ表示モード



ダメージ箇所表示  
エジェクター (脱出装置)  
アブソーバー (慣性中和装置)  
イオンドライブ (エンジン)  
シールドジェネレーター (シールド発生装置)  
コンピュータ (メインコンピュータ)  
ツウシンソウチ (通信装置)  
リアクター (動力炉)

シュウフクソウチ (自己修復装置)  
ツイセキソウチ (追跡装置)

ダメージレベル表示  
シヨウハ (小破)  
チュウハ (中破)  
タイハ (大破)  
シヨウフノウ (使用不能)

## 右VDUは多機能モニターだ

さまざまな用途に使用するディスプレイです。敵の情報をキャッチしてそのデータをリアルタイムで表示したり、通信相手を映し出したりと、画面がめまぐるしく切り替わります。混乱しないように、よくチェックしておきましょう。

【操作】右VDUモード切り替え：Zボタン（6B）、スタートボタン+Cボタン（3B）  
※押すたびに「ナビゲーションモード」「ターゲットモード」「通信モード」の順に切り替わる

### ■ナビゲーションモード



ディスプレイ上に目標地点とそこまでの距離が表示されます。敵機や障害物がないとき（オートパイロットランプ点灯中）は、オートパイロットを起動することが可能。また、ナビゲーションマップを表示して目標地点の確認・変更ができます。

【操作】ナビゲーションマップ表示：Yボタン（6B）、スタートボタン+Bボタン（3B）オートパイロット起動：Bボタン+Cボタン

### ■ターゲットモード



いちばん近くにいる敵機の機種、外形、距離、ダメージなどの各種情報を表示します（オートターゲットモード）。また、特定の敵機の情報だけを表示し続けることも可能です（ロックターゲット）。※追跡装置が使用不能だと「ロック」できません。

【操作】ロックターゲット：Yボタン（6B）、スタートボタン+Bボタン（3B）※押すたびに「ロック」と「オート」が切り替わる  
別のターゲットを表示：Cボタン ※「オート/ロック」は変化なし

## 通信システムでメッセージを送信!!

### ■通信モード

味方に指示を出したり、敵を挑発するのに使います。最初に送信相手を、次に送信内容を選んで送信します。送信相手がいないときは、通信モードに切り替わりません。また、送信相手が1カ所だけのときは、送信相手一覧は表示されず、最初から送信内容の一覧が表示されます。



敵を挑発するメッセージを送信すると、敵の注意があなたに向きます。



#### 送信内容表示

##### ■ウイングマンへ

コウゲキカイシ（編隊を解いて攻撃を開始させます）  
ヘンタイジ（ウイングマンの攻撃要請を拒否して編隊を維持させます）  
ヘンタイフッキ（離れているウイングマンを呼び戻し、編隊を組ませます）  
オマエハキチニカエレ（タイガーズ・クロウに帰投を命令します ※このコマンドで帰投させたウイングマンは、そのミッション中に再び一緒に任務につくことはありません）



タスケテクレ（ウイングマンに救援を要請します）  
アイツヲネラエ（あなたの目標となっている敵機を攻撃させます）  
コウシンキンシ（許可を出すまで通信を禁止します）  
コウシンキョカ（無線封鎖を解除し、通信を許可します）

##### ■タイガーズ・クロウへ

チャッカンヨウセイ（着艦を要請します）

##### ■その他

コウシンチュウシ（通信を中止します）

【操作】送信相手/送信内容選択：Cボタン  
送信相手/送信内容決定：Yボタン（6B）、スタートボタン+Bボタン（3B）

交信中止：Zボタン（6B）、スタートボタン+Cボタン（3B）※送信内容で「コウシンチュウシ」を選んででも交信中止になる



## 武器ガイド

基本的に、地球連邦軍もキラシー軍も使用している武器は同じです。よく特徴を知っておき、実戦で使い分けたり、敵の攻撃を封じる作戦を立てるのに役立てください。

※追跡装置が使用不能だとミサイルロックできません。

### レーザーキャノン

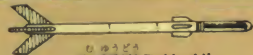
破壊力は低いが、その分を最大射程距離の長さでカバー。連射性能にもすぐれた機銃です。最大射程距離4800m。

### マストライバー

標準的な性能の機銃です。高い信頼性を持っています。最大射程距離3000m。

### ニュートロンガン

強力な機銃ですが、過熱するのが速いため連射ができません。至近距離向けの機銃です。最大射程距離2500m。



### 無誘導ミサイル

発射すると真っ直ぐに飛んでいきます。できるかぎり敵機に接近して発射する必要があります。

(VDU表示: DF, M)



### 赤外線追尾ミサイル

エンジンの熱に反応して目標を追跡。ビュースクリーンにロックオン表示が出るまで待って発射します（ロックオンしないと発射できません）。追尾された場合は、急旋回で振り回すことも不可能ではありません。いったん目標を見失うと、そのとき最も近い熱源をロック、追尾を始めます。

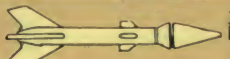
(VDU表示: HS, M)



### 画像認識ミサイル

敵の形を記憶して追尾します。敵を数秒間視野におさめ、その形を記憶してから発射されます。途中で目標を見失うことなく確実に追尾します。ロックオンしないと発射できません。

(VDU表示: IR, M)



### 味方識別ミサイル

味方機の出している信号で敵と味方を識別しています。発射すると、最も近くにいる敵を自動的に追尾。ただし通信システムが壊れていると、自分の機でさえ敵とみなすことがあるので注意。

(VDU表示: FF, M)

### 宇宙機雷

自機の後ろに発射されます。近づくだけで爆発するので敵機に追尾されたときなどに有効です。逆に、前方にこの機雷を発見したときは、ただちに減速して回避しなければなりません。

(VDU表示: キライ)

## 各コクピットの紹介

- ①ビュースクリーン ②レーダーディスプレイ ③左VDU ④右VDU ⑤装甲・シールド表示 ⑥燃料計 ⑦セットスピード表示 ⑧速度計 ⑨ブラスター・ゲージ ⑩脱出警報ランプ ⑪ミサイルロック警報ランプ ⑫オートパイロットランプ

### 軽戦闘機ホーネット



### 中戦闘機シミター



### 重戦闘機ラプター



### 中戦闘機レイピア

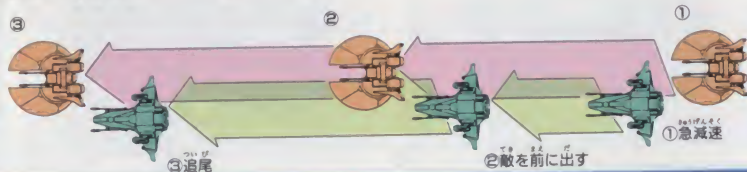


# ドッグファイト 基本 空中戦の基本テクニック

ドッグファイトでは、敵を撃墜することよりも敵に撃墜されることが大切です。  
 ここでは敵機に追尾されたときの回避のテクニックと、対艦攻撃の例をあけておきます。

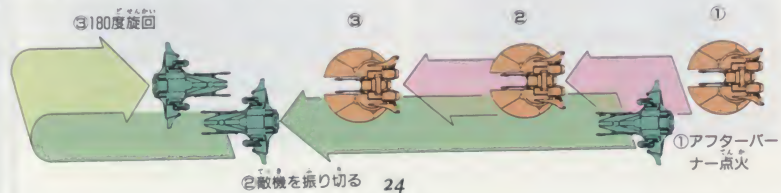
## ハードブレイク

- ①急減速
- ②敵機が減速しきれずに、こちらを追い越して正面にあられる。
- ③加速して敵機の後ろにつき、後方から攻撃。



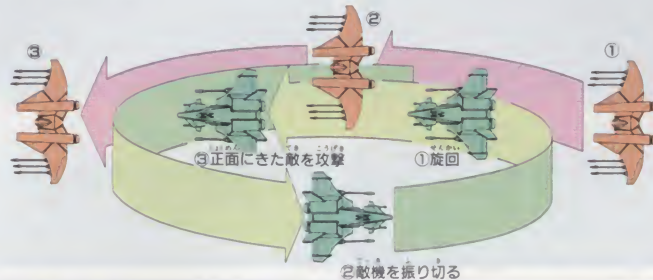
## バーンアウト

- ①アフターバーナーに点火。
- ②敵機を振り切るまでアフターバーナーを使い続ける。
- ③180度旋回して敵機を照準し、正面から攻撃。



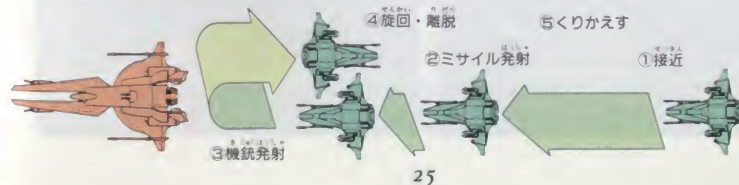
## タイトループ

- ①旋回にはいる。
- ②敵機を振り切ったあとに旋回を続ける。
- ③正面にきた敵機を攻撃。



## 対艦攻撃

- ①敵艦の後方、約4,000mから最大速度で接近。
- ②2,000mに接近したら、ミサイルを発射。
- ③機銃を掃射しながらさらに接近。
- ④1,000mまで接近したら、旋回しアフターバーナーに点火、素早く離脱する。
- ⑤①からくりかえす。





# 地球連邦軍メカ紹介

## 軽戦闘機 ホーネット



全長: 20m  
重量: 12.5t  
最大速度: 420km/秒  
機動性: 良好  
武器: レーザーキャノン×2、DF、M×2、HS、M×1  
最大シールド厚: 3cm  
最大装甲厚: 3cm



## 中戦闘機 シミター



全長: 25m  
重量: 16t  
最大速度: 360km/秒  
機動性: 良好  
武器: マストライバー×2、DF、M×2、HS、M×3  
最大シールド厚: 4cm  
最大装甲厚: 6cm



## 重戦闘機 ラプター



全長: 36m  
重量: 20t  
最大速度: 400km/秒  
機動性: 標準  
武器: ニュートロンガン×2、マストライバー×2、IR、M×2、FF、M×1、HS、M×2、機雷×1  
最大シールド厚: 7cm  
最大装甲厚: 8cm



## 中戦闘機 レイピア



全長: 24m  
重量: 13.5t  
最大速度: 450km/秒  
機動性: 優秀  
武器: レーザーキャノン×2、ニュートロンガン×2、DF、M×2、IR、M×1、FF、M×2  
最大シールド厚: 7cm  
最大装甲厚: 5cm



## トレイマン級輸送艦



全長: 96m  
重量: 2,000t  
最大速度: 150km/秒  
機動性: 劣悪  
武器: —  
最大シールド厚: 9cm  
最大装甲厚: 8cm



## エクセター級駆逐艦



全長: 360m  
重量: 8,000t  
最大速度: 150km/秒  
機動性: 不良  
武器: —  
最大シールド厚: 25cm  
最大装甲厚: 22cm



## 強襲母艦 タイガーズ・クロウ



全長: 700m  
重量: 80,000t  
最大速度: 130km/秒  
機動性: 不良  
武器: 対空砲塔×8  
搭載機数: 104機  
最大シールド厚: 21cm  
最大装甲厚: 25cm



# ぐん しょうかい キルラー軍メカ紹介

## 軽戦闘機 サルシー



全長: 24m 重量: 12t  
 最大速度: 480km/秒 機動性: 優秀  
 武器: レーザーキャノン×2、DF、M×1  
 最大シールド厚: 3.5cm 最大装甲厚: 3cm

## 中戦闘機 クラント



全長: 32m 重量: 16.6t  
 最大速度: 360km/秒 機動性: 良好  
 武器: レーザーキャノン×2、FF、M×1、  
 HS、M×3  
 最大シールド厚: 8cm 最大装甲厚: 10cm

## 中戦闘機 ドラルシー



全長: 28m 重量: 14t  
 最大速度: 400km/秒 機動性: 良好  
 武器: レーザーキャノン×2、機雷×3、HS、  
 M×2  
 最大シールド厚: 5cm 最大装甲厚: 4.5cm

## 重戦闘機 グラーサ



全長: 36m 重量: 18t  
 最大速度: 320km/秒 機動性: 標準  
 武器: レーザーキャノン×2、マストライバ  
 ×2、IR、M×1、HS、M×3、機雷×2  
 最大シールド厚: 11cm 最大装甲厚: 15cm

## 重戦闘機 ジャルシー



全長: 32m 重量: 22t  
 最大速度: 280km/秒 機動性: 標準  
 武器: レーザーキャノン×3、ニュートロン  
 ガン×3、HS、M×1、FF、M×2  
 最大シールド厚: 16cm 最大装甲厚: 20cm

## ドルキル級 輸送艦



全長: 104m 重量: 2,000t  
 最大速度: 150km/秒 機動性: 劣悪  
 武器: 対空砲塔、機雷×3  
 最大シールド厚: 17cm 最大装甲厚: 9cm

## リラリ級 駆逐艦



全長: 344m 重量: 18,000t  
 最大速度: 150km/秒 機動性: 不良  
 武器: 対空砲塔×6 機雷×1  
 最大シールド厚: 20cm 最大装甲厚: 20cm

## フラルシー級 重巡洋艦



全長: 500m 重量: 20,000t  
 最大速度: 180km/秒 機動性: 不良  
 武器: 対空砲塔×6、搭載機数: 20機  
 最大シールド厚: 27cm 最大装甲厚: 28cm



ち きゅうれんぽうぐん しょうかい  
地球連邦軍パイロット紹介

スピリット

(田中真理子中尉)



スピリットは日本語の“神”を意識したものの。操縦と射撃のテクニックはまさに神技。2634年のマッコリフの戦いで父親をなくしている。日本・北海道出身。

ボスマン

(ケン・チェン少佐)



昔は無茶をやった時期もあったが、今では常に基本に忠実で的確な判断を信条とし、新人パイロットたちから絶大な信頼を得ている。台湾・高雄出身。

ハンター

(イアン・セント・ジョン大尉)



単独行動が多く軍規違反で始末書を書かされることもしばしば。しかし仲間を見捨てたことは一度もないのが自慢だ。オーストラリア・ブリスベン出身。

アイスマン

(マイケル・ケーシー少佐)



タイガース・クロードの撃墜機数トップを誇る。無口で、カミソリのように鋭い操縦と冷静な射撃で知られる。ブリティッシュコロンビア・バンクーバー出身。

エンジェル

(ジャネット・デペロー大尉)



「教本を無視して自己流で飛ぶなんて知ったかぶりはしたくないわ」という彼女は常に基本に忠実。射撃の腕よりも、任務達成率の高さが自慢だ。ベルギー・ブリュッセル出身。

マニアック

(トッド・マーシャル少尉)



今年、士官学校をトップクラスで卒業。「敵の裏をかく戦術は教本には載っていない」と語り、より実戦的な戦法を日夜考えている。プロキシマ第4惑星・リートウ出身。

パラディン

(ジェームズ・タガート少佐)



当年45歳。キラシ帝国との戦争が始まって以来、ずっと飛び続けているベテラン。新米のウイングリーダーに過保護なほどに世話をやくクセがある。金星・アレクステーション出身。

ナイト

(ヨーゼフ・クマロ大尉)



「俺はハンターやエンジェルのような天才ではない」という彼は、自分にできることを最善をつくしてやる、というのが信条。南アフリカ・クルーンスタット出身。





# MEGA-CDディスク 使用上のご注意

## ●キズつけないで

ディスクにキズをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

## ●文字を書いてはダメ

レーベル面に文字を書いたり、シールなどをはらないでください。

## ●保管場所に注意して

プレイ後は元のケースに入れ、高温・高湿のところを避けて保管してください。

## ●ゲームで遊ぶときは

ゲームで遊ぶときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足でのプレイは避けてください。

## ●汚れを拭くときは

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

## ●健康上のご注意●

ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、ゲームで遊ぶ前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きたときは、すぐにゲームをやめ、医師の診察を受けてください。

MEGA-CDディスクは、メガ-CD専用のゲームソフトです。普通のCDプレイヤーで使用する、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

メガドライブをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

★このディスクを無断で複製することおよび複製品を使用することを禁じます。

★MEGA-CD本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。

## セガ ジョイジョイ テレホン

セガからのホットライン。新作ゲームソフトや楽しい情報を、どんなお知らせしています。

札幌 011-842-8181  
仙台 022-285-8181  
東京 03-3743-8181  
名古屋 052-704-8181  
大阪 06-333-8181  
広島 082-292-8181  
福岡 092-521-8181



※電話番号をよく確かめて、正しくかけてください。

## 株式会社 セガ・エンタープライゼス

本社 〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター  
フリーダイヤル ☎0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00 (除く祝日)  
札幌支店 〒062 北海道札幌市豊平区豊平五条 3-2-34 ☎011(841)0248  
関西支店 〒561 大阪府豊中市豊南町東 2-5-3 ☎06(334)5331  
博多支店 〒810 福岡県福岡市中央区白金 2-5-15 ☎092(522)4715

禁無断転載

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076/4,026,555; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan Nos. 1,632,396/82-205605 (Pending)

MEGA-CD  
ライオンコマンド

# ち きゅう れん ほう ぐん きん しょう き しゅう かい きゅう しょう 地球連邦軍の勲章・記章・階級章

## 勲章

ブロンズスター



ゴールデンサン



シルバースター



地球連邦名誉勲章



ゴールドスター



## 階級章

少尉



少佐



中尉



中佐



大尉



大佐

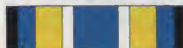


## 記章

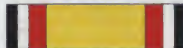
士官学校卒業記章



ベガ戦役従軍記章



シミター搭乗記章



レイピア搭乗記章



10回出撃記章



5機撃墜記章



飛行訓練終了記章



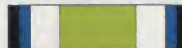
ホーネット搭乗記章



ラプター搭乗記章



5回出撃記章



15回出撃記章



25機撃墜記章



この取扱説明書は  
エコマーク認定の  
再生紙を使用して  
います。



We create worlds.

672-1741  
G-6011

©1990 ORIGIN SYSTEMS, INC.

©1994 SEGA ENTERPRISES LTD. ALL RIGHTS RESERVED  
\* WING COMMANDER is a trademark of Origin Systems, Inc.

株式会社 セガ・エンタープライゼス